Curvas de Interesse

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Muito bem pessoal! Vamos prosseguir com a nossa jornada rumo a compreensão sobre as principais dimensões do desenvolvimento em jogos digitais. Seguindo a linha de pensamento sobre a perspectiva da produção de um jogo digital, temos a representação da subjetividade através das interações entre o indivíduo e o meio. Além disso, o pressuposto de que todos os jogadores são racionais implica em uma característica básica do pensamento criativo: ludicidade através da tomada de decisão. Essa linha de pensamento pode ser, por ora, rotulada de "abstrata".

Sendo assim, nesta aula, propor-se-á aqui uma linha de pensamento sobre a curva de interesse dos jogadores através do pensamento abstrato da ludicidade de um jogo.

Vamos lá?

Curva de Interesse

Antes de prosseguirmos, vamos relembrar as três dimensões que compõe a interação do sujeito com o sistema do jogo:

Figura 1. Intersecção entre o jogo e o jogador

Segundo Trois e Silva (2012, p. 94) “num momento inicial, alcançar o objetivo (seja ele a produção de determinada peça, a execução de um serviço ou a vitória a ser alcançada em um jogo) requer um tempo mais longo e um custo maior. Na medida em que a experiência e a prática nesse campo aumentam, o tempo e o custo diminuem, até o ponto em que – quando esse conhecimento é internalizado – tem-se um grau quase constante na execução dessa atividade.”

Portanto, se observamos o conceito de "curva de interesse", na perspectiva de Schell (2008), temos um processo no qual é possível projetar uma experiência para que os jogadores estejam constantemente motivados com o ato de jogar. Assim, usando o conceito de curva de interesse, um desenvolvedor pode garantir que a experiência lúdica ocorra desde o início do jogo (SATO, 2008; FIANI, 2009)

. No entanto, é um processo que requer alguma prática na metodologia de desenvolvimento de um jogo digital. Por exemplo, a curva de interesse ocorre a partir da organização do conteúdo ao longo de toda a *timeline* do jogo.

No contexto da validação das ideias, a teoria dos jogos pode fornecer subsídios para projetar interações ao longo da *timeline* do jogo (baseado na interseção entre o jogo e o jogador) (CÂMARA, 2011; SANTOS, 2018). Para tanto, precisamos recorrer a prototipagem, especificamente na prototipagem em papel ou baseada no conceito de Produto Mínimo Viável (MVP).

Embora haja uma notória inclinação para a utilização de softwares desde o início do projeto, a construção da *timeline* da curva de interesse está relacionada às ideias prévias das experiências do sujeito. Um dos valores

centrais da prototipagem em papel é sua produtividade, permitindo validar uma ideia rapidamente, com custos reduzidos. Já o MVP é um conceito baseado na validação das ideias através do mínimo necessário para compor a experiência do jogo; por exemplo, se retirarmos todos os elementos não essenciais do jogo Super Mario Bros de 1984, qual é o elemento essencial que pode ser validado através de um protótipo?

Tudo o que precisamos para validar a ideia central da experiência lúdica do jogo Super Mario Bros é projetar um único nível com a mecânica básica do personagem (mover, pular, cair, interagir com os objetos). Assim, o básico da interação do personagem já é um processo envolvente e, que, de fato, funciona.

Um protótipo de papel para trabalhar com conceitos abstratos e complexos da Teoria dos Jogos tem muitas vantagens, por exemplo:

- Nenhuma habilidade operacional ou técnica necessária;
- Não precisa de nenhum equipamento especial (hardware ou software);
- Rápido de validar o MVP do jogo;
- Fácil de testar e avaliar;
- Fácil de implementar e validar novas ideias.

Atividade extra

Leia a obra:

CÂMARA, Samuel Façanha. **Teoria dos jogos**. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011, 92p.

Referência Bibliográfica

CÂMARA, Samuel Façanha. **Teoria dos jogos**. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011, 92p.

FIANI, R. **Teoria dos Jogos**: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A book of lenses. Boca Raton – fl: CRC Press, 2008.

SATO, Adriana Kei Ohashi, 2008. **Design e Ressignificação do Imaginário no Jogo**. In: Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design P&D 8. São Paulo: AEND Brasil.

SANTOS, Cleverton Souza. **Introdução à Teoria dos Jogos para o Ensino Médio**. 2018. 178 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2018.

TROIS, Sonia; SILVA, Régio P. **Desafiando para ensinar**: estudo comparativo entre níveis de dificuldade em games educacional e comercial. XI SBGames – Brasília – DF – Brasil, 2012.

Ir para questão